



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1. Animasi

Williams (2001) menjelaskan bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar yang bergerak, bersuara, dan memiliki kemampuan untuk berpikir.

Williams melanjutkan bahwa melihat sekumpulan gambar yang telah dibuat, sedang melalui sebuah proses dimana gambar tersebut memiliki kemampuan untuk berpikir atau terlihat seperti sedang berpikir, merupakan sebuah kepuasan pribadi. Ditambah menciptakan suatu hal yang unik, yang belum pernah diciptakan sebelumnya merupakan hal yang sangat menarik (hlm.11).

Prakoso (2010) menambahkan bahwa animasi berasal dari bahasa Latin, yakni *anima* yang memiliki arti jiwa, hidup, atau nyawa. Sedangkan dalam bahasa Inggris berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *animate* yang berarti menghidupkan. Arti menghidupkan disini adalah membuat gambar bergerak, sehingga memiliki kesan hidup.

2.2. Tokoh

Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008) mengatakan bahwa tokoh adalah seseorang dikisahkan melalui sebuah cerita, dimana sang tokoh memiliki *goal*, yakni sebuah tujuan yang ingin dicapai oleh sang tokoh (hlm. 8).

Tillman (2011) menambahkan dalam suatu cerita dibutuhkan tokoh protagonis dan antagonis, yang dimaksud dengan protagonis ialah tokoh utama dalam suatu cerita dimana cerita tersebut difokuskan kepada sang tokoh, sedangkan antagonis merupakan lawan dari tokoh protagonis. Namun ia tidak setuju dengan stereotip dimana protagonis selalu digambarkan sebagai seorang pahlawan yang membela kebenaran. Tillman (2011) memberikan ilustrasi dengan sebuah cerita yang mengisahkan seorang diktator kejam yang ingin menguasai dunia, maka ialah sang protagonis, sedangkan antagonisnya ialah seorang pahlawan patriot yang akan melakukan perlawanan terhadap sang diktator (hlm. 20).

2.3. Desain Tokoh

Menurut Simon (2003) dalam mendesain suatu tokoh biasanya dimulai dengan membuat sekumpulan sketsa, sampai terlihat tampilan tokoh secara spesifik yang nanti akan berguna untuk pengembangan tokoh yang ingin diciptakan. Biasanya pengerjaan dalam mendesain suatu tokoh dimulai dalam bentuk siluet, yang berguna untuk mendapatkan bentuk utama dari sang tokoh.

Roberts (2007) menambahkan bahwa dalam mendesain suatu tokoh terdapat poin – poin yang harus diperhatikan, yakni:

1. *Complexity*

Dalam aspek ini seorang perancang tokoh harus menentukan seberapa banyak animasi yang dibutuhkan. Dalam animasi layar lebar atau yang berdurasi panjang dimana sang tokoh memiliki banyak pergerakan, biasanya desain tokoh dibuat

lebih sederhana. Terlalu banyak detail akan mengalihkan pandangan penonton. Dibutuhkan waktu yang lama juga untuk menganimasikan aksesoris yang terdapat pada tokoh seperti kancing yang ada di pakaian sang tokoh. Sedangkan dalam animasi yang memiliki gerakan yang terbatas atau yang berdurasi pendek, desain tokoh bisa dibuat lebih rumit, dikarenakan keterbatasan pada gerakan sang tokoh (hlm. 56).

2. *The Graphic Nature of Character*

Semakin kompleks tokohnya maka akan semakin lambat juga animasi nya. Dalam hal ini, menambahkan banyak detail pada suatu tokoh akan mempengaruhi kecepatan dalam pengerjaan animasi dalam tokoh tersebut, karakter yang memiliki grafis yang *flat*, dapat dianimasikan dengan langkah yang lebih cepat, dibandingkan dengan tokoh yang memiliki kompleksitas yang tinggi. Bentuk dasar dari sang tokoh juga mempengaruhi gerakan animasinya. Tokoh yang memiliki bentuk dasar yang melingkar akan memiliki banyak kemudahan dalam pergerakannya, dan memiliki kesan yang halus, bila dibandingkan dengan bentuk dasar yang tergolong berbentuk persegi dan memiliki ujung yang runcing akan menyebabkan pergerakan yang kaku dan terkesan agresif (hlm. 56 – 57).

3. *Strong Silhouettes*

Dalam menentukan pose dalam suatu tokoh dibutuhkan siluet yang baik. Jika tokoh dihitamkan, apa kita bisa menebak apa yang dilakukan sang tokoh, jika iya, maka hal ini akan sangat membantu agar penonton dapat memahami apa yang sedang terjadi dengan cepat (hlm. 57).

4. *Weight and Balance*

Agar penonton lebih yakin bahwa sang tokoh adalah makhluk hidup yang bernafas (bukan sebuah tokoh yang digambar disecarik kertas), ada beberapa aturan mendasar yang harus diikuti. *Weight and Balance* akan membuat tokoh terlihat memiliki sebuah berat, dan memastikan agar tokoh memiliki keseimbangan yang baik (hlm. 57).

2.4. *Three Dimensional Character*

Menurut Tillman (2011), *three dimensional character* merupakan deskripsi yang berisi informasi mengenai suatu tokoh yang akan mempengaruhi jalannya sebuah cerita. Tillman (2011) melanjutkan bahwa informasi dari suatu tokoh sangatlah penting untuk jalannya cerita, agar penonton dapat mengenal tokoh lebih dalam (hlm. 31). Dalam hal ini *three dimensional character* dibagi menjadi tiga, yakni:

1. Fisiologi

Menurut Tillman (2011) ada beberapa hal penting dalam menentukan fisiologi suatu tokoh yang bersangkutan dengan kondisi fisik keseluruhan tokoh tersebut yaitu umur, jenis kelamin, tinggi, berat badan, ras, warna mata, warna rambut, warna kulit, bentuk wajah, pakaian, gaya jalan, kesehatan, atau jika ada kecacatan fisik pada tokoh tersebut (hlm. 32-33).

2. Psikologi

Menurut Tillman (2011) ada beberapa hal penting dalam menentukan psikologi suatu tokoh yang bersangkutan dengan kondisi kejiwaan tokoh tersebut, seperti

kepercayaan diri, emosi, ketakutan, kebahagiaan, serta apakah tokoh tersebut *introvert* atau *extrovert* (hlm. 35).

3. Sosiologi

Menurut Tillman (2011) ada beberapa hal penting dalam menentukan sosiologi suatu tokoh yang bersangkutan dengan kehidupan sosial dari tokoh tersebut yang akan mempengaruhi jalannya cerita, seperti keadaan sosial keluarganya, keadaan sosial masa lalu tokoh yang dapat membentuk kepribadian tokoh tersebut dalam cerita (hlm. 34).

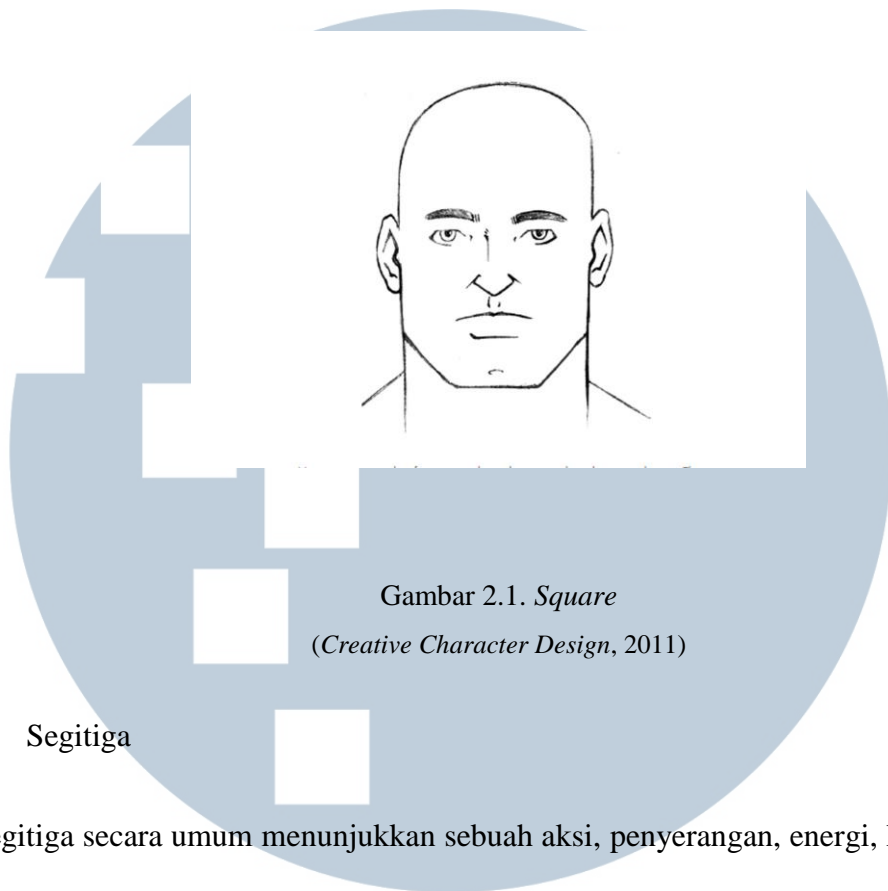
2.5. Bentuk

Menurut Tillman (2011) bentuk merupakan hal yang paling fundamental atau mendasar dalam menjelaskan suatu benda dan apa kegunaannya (hlm. 67). Dalam merancang tokoh Tillman (2011) mengkategorikannya dalam tiga bentuk dasar, yakni:

1. Persegi

Persegi merupakan bentuk yang secara umum menunjukkan stabilitas, kepercayaan, kejujuran, ketertiban, keselarasan, keamanan, kesetaraan, dan maskulinitas (hlm. 68).

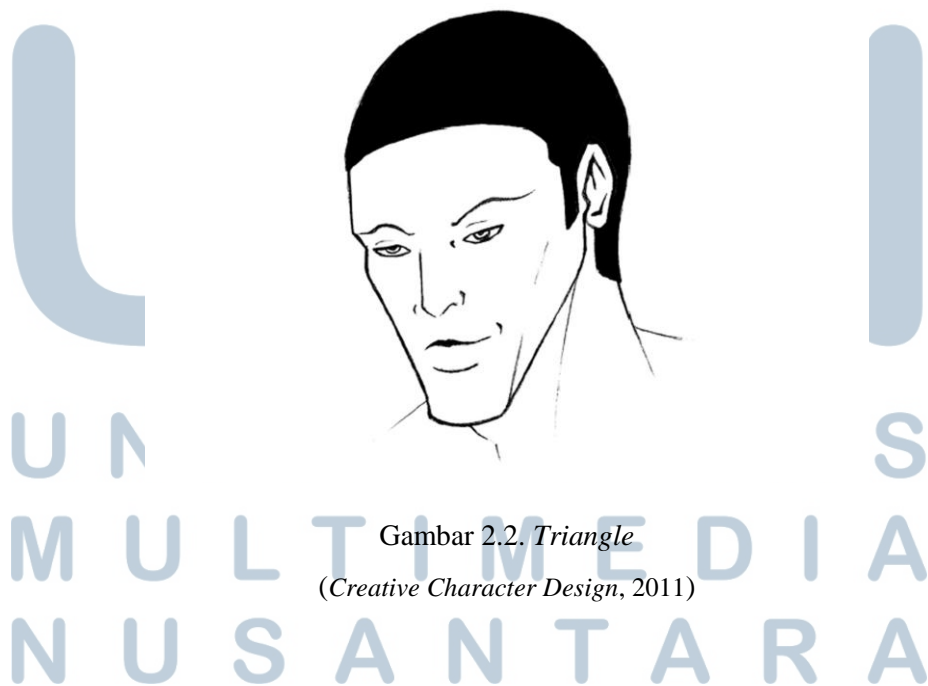
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1. *Square*
(*Creative Character Design*, 2011)

2. Segitiga

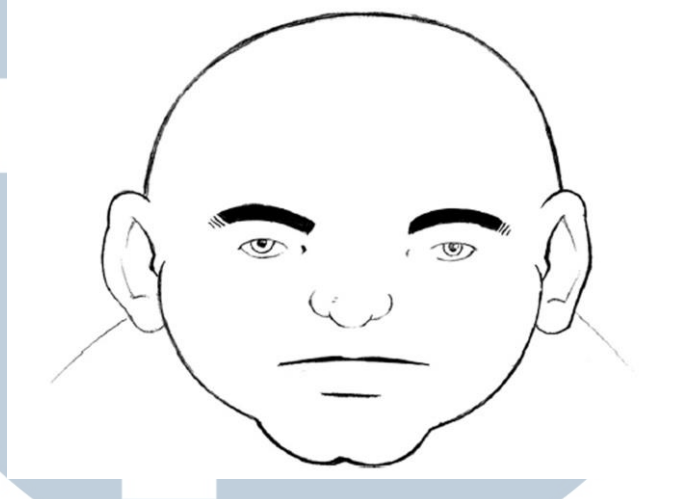
Segitiga secara umum menunjukkan sebuah aksi, penyerangan, energi, kelicikkan, konflik, dan ketegangan (hlm. 70).



Gambar 2.2. *Triangle*
(*Creative Character Design*, 2011)

3. Lingkaran

Lingkaran pada umumnya diasosiasikan pada sebuah ketuntasan, keanggunan, keceriaan, kenyamanan, kesatuan, proteksi, kekanak – kanakan (hlm. 72).



Gambar 2.3. Circle

(*Creative Character Design*, 2011)

Tillman (2011) menambahkan bahwa bentuk tidak hanya berperan pada desain wajah tokoh saja, namun juga pada keseluruhan desain tubuh mereka (hlm. 73).

2.6. Hierarki Tokoh

Menurut Bancroft (2006) desain tokoh diklasifikasikan ke dalam sebuah hierarki berdasarkan tingkat kesulitannya menjadi 6 bagian, yakni:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. *Iconic*

Iconic memiliki visual yang sangat sederhana yang mendekati grafis dua dimensi. Tokoh tersebut terlihat memiliki gaya, namun kurang ekspresif, karena mata mereka hanya bulat tanpa pupil. Contohnya pada desain awal tokoh *Mickey Mouse* (hlm. 18).



Gambar 2.4. Mickey Mouse

(<https://comics.ha.com/>)

2. *Simple*

Tokoh ini memiliki desain yang hampir mirip dengan *iconic*, tapi lebih dapat menunjukkan ekspresi wajah dan sangat ekspresif. Gaya tokoh seperti ini biasa nya banyak terdapat di pertunjukan televisi. Contohnya *Fred Flinstone* (hlm. 18).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.5. Fred Flinstone

(<https://www.wbworldabudhabi.com/en/characters/fred-flintstone>)

3. *Broad*

Tokoh ini merupakan tokoh yang jauh lebih ekspresif dibandingkan dengan *iconic* dan *simple*. Tokoh ini biasanya memiliki mulut, mata, dan hidung yang besar untuk ekspresi yang ekstrim, karena dibutuhkan untuk humor. Tokoh ini terlihat kasar yang cocok untuk film – film kartun. Contohnya adalah *Roger Rabbit* (hlm. 19).



Gambar 2.6. Roger Rabbit

(http://hero.wikia.com/wiki/Roger_Rabbit)

4. *Comedy Relief*

Tokoh ini sama seperti *broad* untuk menunjukkan humor, namun tokoh ini menunjukkan humornya melalui *acting* dan dialognya, sehingga bentuk visualnya tidak seheboh *broad*. Contohnya seperti *Mushu* (hlm. 19).



Gambar 2.7. *Mushu*

(<http://disney.wikia.com/wiki/Mushu>)

5. *Leading Character*

Tokoh ini memiliki ekspresi wajah, gerakan, dan anatomi yang sangat realistis. Tokoh ini harus melakukan hal – hal seperti kita pada normalnya, sehingga membuat penonton merasa lebih dekat dengan sang tokoh. Contohnya adalah *Aurora* dalam film *Sleeping Beauty* (hlm. 20).



Gambar 2.8. *Aurora*

(<http://disney.wikia.com/wiki/Aurora>)

6. *Realistic*

Tokoh ini memiliki level tertinggi dari skala *realism* namun masih memiliki desain karikatur di dalamnya. Contohnya adalah tokoh *princess* dalam film *Shrek* dan kebanyakan dari tokoh dalam buku komik (hlm. 20).



Gambar 2.9. *Batman*

(<http://warcommander.wikia.com/wiki/File:Batman.jpg>)

2.7. Target Penonton

Menurut Tillman (2011) dalam mendesain suatu tokoh sangatlah penting untuk memikirkan *audience* atau penonton kita. Dalam hal ini beliau menambahkan bahwa kita dalam mendesain tokoh harus mempertimbangkan preferensi dari orang lain yang akan melihat desain tokoh kita (hlm. 103). Beliau melanjutkan dengan membagi penonton ke dalam empat kategori sesuai dengan usia penonton, yakni:

1. Usia 0 – 4 tahun

Tokoh dalam kategori ini memiliki ukuran kepala dan mata yang sangat besar, tubuh yang pendek, warna yang cerah, dan bentuk yang sederhana.

2. Usia 5 – 8 tahun

Tokoh dalam kategori ini masih memiliki kepala yang besar namun tidak sebesar ukuran kepala tokoh dengan kategori usia 0 – 4 tahun. Mata mereka lebih kecil, warna tidak terlalu cerah, dan bentuknya lebih rumit.

3. Usia 9 – 13 tahun

Tokoh dalam kategori ini sudah tidak lagi sederhana. Tokoh ini sudah menyerupai proporsi yang *realis*. Warna lebih *realis* dan memiliki detail yang lebih banyak.

4. Usia 14 – 18 tahun keatas

Tokoh dalam kategori ini sudah menyerupai kehidupan nyata. Tokoh ini memiliki proporsi selayaknya manusia. Warnanya lebih rumit, dan memiliki detail yang sangat rumit.

2.8. Proporsi dan Umur

Menurut Bancroft (2006) terdapat tiga elemen penting yang harus diperhatikan saat merancang sebuah tokoh pada usia tertentu, yakni ukuran, tegasnya garis, dan banyaknya detail. Tokoh yang akan dirancang akan terlihat tua atau muda bisa terlihat dari hubungan antara bentuk anggota tubuh dengan anggota tubuh lainnya, seberapa bundar atau tegas bentuknya, seberapa detail, atau goresannya (hlm. 97).

Beliau menambahkan bahwa terdapat kalsifikasi umur pada perancangan tokoh, yakni:

1. Bayi

Menurut Bancroft (2006) dalam merancang tokoh bayi terlepas dari gaya gambar realis atau kartun, desain dari tokoh ini harus banyak garis lengkung atau bentuk yang bundar. Perlu diperhatikan juga bahwa ukuran kepala pada tokoh ini sangat besar dan tidak proporsional, dan berbentuk bundar. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam tokoh bayi adalah ukuran tinggi 2,5 kepala, mata yang besar, telinga yang rendah, pundak yang kecil, kemudian kaki dan tangan yang kecil (hlm. 98).

2. Anak – Anak

Menurut Bancroft (2006) tokoh anak – anak memiliki lebih banyak garis lurus dibandingkan dengan tokoh bayi yang lebih banyak garis lengkung. Elemen penting dari perancangan tokoh ini adalah perbandingan antara ukuran kepala dengan tubuhnya, ini merupakan kunci dalam menentukan umur dari seorang

tokoh (hlm. 100). Beliau juga menambahkan bahwa tinggi dari tokoh anak – anak adalah 3,5 kepala (hlm. 101).

3. Remaja

Dalam perancangan tokoh ini Bancroft (2006) menegaskan bahwa perlu berhati – hati dalam merancang tokoh remaja agar tidak menciptakan tokoh berusia dewasa yang berbadan kecil. Ukuran proporsi tinggi untuk tokoh remaja kira – kira adalah 5 kepala.

4. Dewasa

Dalam merancang tokoh dewasa Bancroft (2006) mengatakan bahwa hal yang perlu diperhatikan adalah ukuran mata dan telinga yang kecil, bentuk yang lebih tegas, hidung yang besar untuk tokoh pria, dan rambut yang lebat untuk tokoh wanita. Proporsi tinggi untuk tokoh dewasa adalah 6 kepala (hlm. 103).

1.8. Warna

Menurut Holtzschue (2011) warna itu menstimulasi, menenangkan, ekspresif, mengganggu, berkesan, kultural, bersemangat, dan simbolis. Beliau menambahkan bahwa warna merupakan salah satu elemen paling mendasar dalam desain, dan bisa dikatakan merupakan senjata paling kuat bagi seorang desainer (hlm. 2).

1.8.1. *Color Harmony*

Berikut adalah beberapa *color harmony*, yakni:

1. *Analogus Color*

Menurut Holtzschue (2011) warna *analogus* merupakan sekelompok warna yang berdekatan dengan *color wheel* yang terletak diantara warna primer dan sekunder (hlm. 75).



Gambar 2.10. Analogus Color

(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm>)

2. *Complementary Color*

Menurut Holtzschue (2011) warna *Complementary* merupakan warna yang saling berlawanan pada *color wheel*. Beliau menambahkan bahwa pasangan warna *complementary* yang paling dasar adalah warna merah dan hijau, kuning dan ungu, serta biru dan oranye (hlm. 76).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

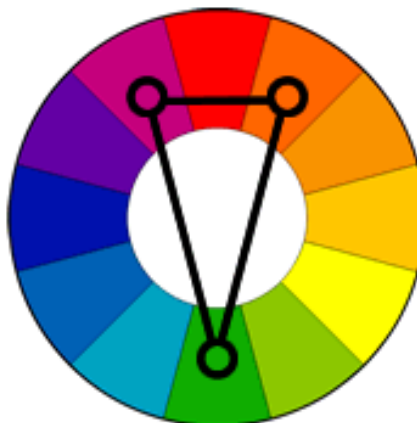


Gambar 2.11. Complementary Color

(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm>)

3. *Split Complementary Color*

Menurut Rhyne (2016) warna *Split Complementary* merupakan warna yang menggabungkan warna utama dengan dua warna yang saling berlawanan dan di kedua sisi warna *complementary* (hlm. 90).



Gambar 2.12. Split Complementary Color

(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm>)

4. *Triadic Color*

Menurut Malpas (2007) setiap tiga warna yang memiliki jarak yang sama dalam *color wheel* disebut dengan *triadic color* (hlm. 17).



Gambar 2.13. *Triadic Color*

(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm>)

5. *Tetradic Color*

Menurut Malpas (2007) untuk memaksimalkan kontras warna dalam menggunakan empat warna, adalah dengan warna *tetradic*, atau juga disebut dengan dua pasang *complementary color* (hlm. 17).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.14. Tetradic Color

(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm>)

1.8.2. Psikologi Warna

Menurut Tillman (2011) warna dapat memberitahu banyak mengenai tokoh dan ceritanya. Beliau juga menambahkan bahwa warna dapat mempengaruhi seseorang agar dapat memiliki koneksi dengan suatu tokoh (hlm. 110).

Tillman (2011) menambahkan bahwa ada delapan jenis warna berdasarkan psikologinya, yakni:

1. Merah

Warna merah pada umumnya memberikan gambaran mengenai sebuah aksi, percaya diri, keberanian, vitalitas, energy, perang, bahaya, ketangkasan, kekuatan, determinasi, gairah, hasrat, kemarahan, dan cinta (hlm. 112).

2. Kuning

Warna kuning pada umumnya memberikan gambaran mengenai kebijaksanaan, kegembiraan, kebahagiaan, kecerdasan, peringatan, kebusukan, penyakit,

kecemburuan, sikap pengecut, kenyamanan, keaktifan, sikap optimis, kewalahan (hlm. 112).

3. Biru

Warna biru pada umumnya memberikan gambaran mengenai kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, sikap percaya diri, kecerdasan, keimanan, kebenaran, kesehatan, kesembuhan, ketenangan, kepahaman, kelembutan, ilmu, kekuatan, integritas, keseriusan, kehormatan, kedinginan, dan kesedihan (hlm. 112).

4. Ungu

Warna ungu pada umumnya memberikan gambaran mengenai kekuatan, budi luhur, keanggunan, kecanggihan, kemewahan, misteri, kekuasaan, sihir, ambisi, kekayaan, kebijaksanaan, martabat, kemandirian, dan kreatifitas (hlm. 113).

5. Hijau

Warna hijau pada umumnya memberikan gambaran mengenai alam, pertumbuhan, kesegaran, kesuburan, keamanan, uang, daya tahan, kemewahan, sikap optimis, kesejahteraan, relaksasi, kejujuran, rasa dengki, masa muda, dan penyakit (hlm. 113).

6. Oranye

Warna oranye pada umumnya memberikan gambaran mengenai keriangn, antusiasme, kreatifitas, pesona, kebahagiaan, tekad, ketertarikan, kesuksesan, dorongan, wibawa, penerangan, dan kebijaksanaan (hlm.113).

7. Hitam

Warna hitam pada umumnya memberikan gambaran mengenai kekuatan, elegan, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kesedihan, kecanggihan, kegagahan, depresi, dan duka (hlm. 114).

8. Putih

Warna putih pada umumnya memberikan gambaran mengenai kebersihan, kemurnian, kebaruan, keperawanan, perdamaian, kepolosan, kesederhanaan, kesterilan, cahaya, kebaikan, dan kesempurnaan (hlm. 114).

1.9. Teori Ras

Menurut Cohen, ras merupakan pengelompokan manusia yang diwariskan secara turun – temurun dari segi fisiologis dan biologis dari suatu individu. Kroeber menambahkan bahwa, pengelompokan ras manusia dibagi menjadi 4 bagian, yakni ras mongoloid, ras negroid, ras kaukasoid, dan ras khusus.

Menurut Kroeber, ras mongoloid memiliki tubuh yang tidak besar dan tidak tinggi serta berkulit putih. Ras ini memiliki ukuran mata yang cenderung sipit. Ras mongoloid dikategorikan dalam 3 golongan, yakni:

1. *Asiatic Mongoloid*

Merupakan ras Mongoloid tersebar di Amerika dan Asia (Asia Timur, Asia Utara, dan Asia Tengah).

2. *Malayan Mongoloid*

Merupakan ras mongoloid yang tersebar di Asia Tenggara, seperti di daerah Filipina, Malaysia, dan Indonesia.

3. *American Mongoloid*

Merupakan ras mongoloid yang meliputi orang di Terra del Fuego di Amerika Selatan dan Eskimo di Amerika Utara.

1.10. Kontraktor

Menurut Ahadi (2017) kontraktor adalah suatu badan hukum atau anemer yang akan melaksanakan suatu pekerjaan sesuai dengan perjanjian kontrak yang telah disepakati oleh pemilik proyek dan pelaksana proyek, yakni sang kontraktor.

1.11. Helm Keselamatan

Menurut Wulandriani (2017) bahwa tidak ada peraturan yang pasti dalam warna helm pekerja proyek, karena setiap negara memiliki aturan yang berbeda, beliau menambahkan terdapat tujuh warna yang umumnya digunakan pada helm keselamatan di Indonesia sesuai dengan pekerjaan dan levelnya, yakni:

1. Kuning

Helm keselamatan berwarna kuning biasanya digunakan oleh pekerja operator, sub kontraktor atau pekerja umum.

2. Biru

Helm keselamatan berwarna biru digunakan oleh supervisor lapangan di bidang kelistrikan, atau operator teknis.

3. Hijau

Helm keselamatan berwarna hijau biasanya digunakan oleh pekerja yang berhubungan dengan pengawasan lingkungan.

4. Merah

Helm keselamatan berwarna merah digunakan oleh *safety officer* yang bertugas dalam pemeriksaan sistem keselamatan yang terpasang dan sudah berfungsi sesuai standarisasi suatu perusahaan.

5. Oranye

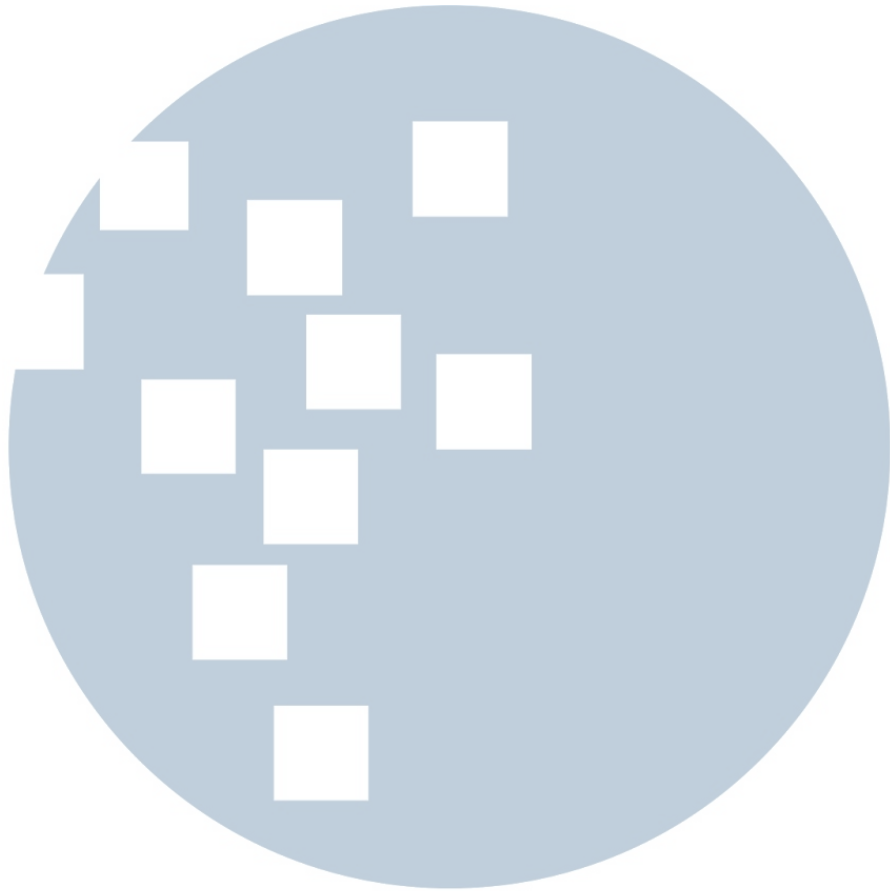
Helm keselamatan berwarna oranye merupakan helm yang digunakan oleh tamu perusahaan.

6. Putih

Helm keselamatan berwarna putih digunakan oleh pekerja yang memiliki jabatan manajer, pengawas, insinyur, mandor.

7. Coklat

Helm keselamatan berwarna coklat digunakan oleh pekerja dengan aplikasi panas tinggi, seperti tukang las.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA